

## **Memperkenalkan Dasar Ilmu Desain Bagi Desainer Pemula & Otodidak Melalui Perancangan Aplikasi “Nirmana”.**

**HANIF AFA ZUANMAS**

(Pembimbing : Noor Hasyim, M.Ds., Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn, M.Kom)

*Desain Komunikasi Visual - S1, FIK, Universitas Dian*

*Nuswantoro*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201301600@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRAK**

Pendidikan perguruan tinggi merupakan hal yang penting, namun tidak semua orang dapat menempuh jalur pendidikan ini dikarenakan salah satunya faktor ekonomi. Mahalnya jalur pendidikan perguruan tinggi pada umumnya dan jurusan desain pada khususnya ini memicu banyaknya desainer otodidak atau desainer grafis yang belajar secara mandiri. Desainer grafis otodidak ini banyak memanfaatkan teknologi informasi dalam belajar tentang desain sesuai yang mereka butuhkan. Seiring dengan perkembangan dunia desain dan sulitnya persaingan dalam dunia kerja, desainer grafis otodidak pun semakin sulit untuk menyamai kemampuan desainer grafis yang mendapatkan ilmu desain dari pendidikan formal. Hal itulah yang memicu keinginan untuk membuat aplikasi yang berisi tentang ilmu “ ilmu dasar dalam desain yang bisa didapatkan secara gratis oleh semua orang, penggunaan aplikasi yang telah dianalisis dengan metode 5W+1H merupakan media yang efektif untuk menyampaikan ilmu dasar desain yang dapat di akses dengan mudah oleh khalayak umum. Dimana Hasilnya aplikasi ini akan membantu desainer grafis otodidak untuk bersaing di kalangan professional.

Kata Kunci : Aplikasi, Desain Grafis, Ilmu Desain, Nirmana, Otodidak

## **Introducing Basic Design for Self-Taught Designer Through Mobile Application “Nirmana”.**

**HANIF AFA ZUANMAS**

(Lecturer : Noor Hasyim, M.Ds., Erisa Adyati Rahmasari, S.Sn, M.Kom)

*Bachelor of Visual Communication Design - S1, Faculty of*

*Computer Science, DINUS University*

*www.dinus.ac.id*

*Email : 114201301600@mhs.dinus.ac.id*

### **ABSTRACT**

Education is very important, But not everyone can go through formal education because of differences in economical background. The costive of education in general or graphic design major in specific, become the main spark of the appearance of self taught designer. These self taught designer use information technology to learn. Along with the growth of design graphic world and the competition of it. These self-taught designer having difficulties to compete with designer that go through formal education. These problem is then urge to create mobile application that contain basic design knowledge that can be accesed by everyone. This application were made to share knowledge about basic design to new and self-taught designer. On the Design Process Nirmana use qualitative method, the data were acquired from observation, those data then be anlyzed with 5W + 1H Method which is considered useful. This application contain the knowledge about basic design that could be obtained by almost anyone, not only basic design, but “Nirmana” contain useful knowledge to help self taught designer compete with professional.

**Keyword : Application, Graphic Design, Basic Design, Nirmana, Self-Taught**